

**AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di KINECT e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o chiamare il Supporto clienti Xbox.

**Per ulteriori informazioni relative alla sicurezza, vedi la terza di copertina.**

### **Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame**

#### **Disturbi dovuti alla fotosensibilità**

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

## SOMMARIO

■ Inizio .....	2
■ Utilizzare Kinect .....	2
■ Descrizione.....	3
■ Comandi di Gioco .....	3
■ Per Iniziare.....	5
■ Test Età Cerebrale .....	6
■ Esercizi di Gruppo .....	7
■ Credits .....	10
■ Assistenza Clienti .....	13

#### **Copyright text**

ESERCIZI PER LA MENTE E IL CORPO™ & © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc. The typefaces included herein are developed by DynaComware. Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved.

## INIZIO

Puoi giocare a questo gioco solo se la tua Xbox 360 è configurata in modalità PAL-60. Per attivare la modalità PAL-60 segui i seguenti passi:

1. Entra nell'area Sistema di Xbox Dashboard.
2. Seleziona Impostazioni console e premi **A**.
3. Scegli Schermo e premi **A**.
4. Scegli Impostazioni PAL e premi **A**.
5. Scegli PAL-60 e premi **A**.
6. Quando ti viene chiesto se desideri salvare queste impostazioni, conferma e premi il pulsante **A**.

Nota che alcune vecchie TV non supportano la modalità PAL-60. Consulta il manuale della tua TV in caso di dubbio.

### LINGUE NON SUPPORTATE NELLA Xbox Dashboard

Se il gioco è disponibile in una lingua non supportata nella Xbox Dashboard, devi selezionare lo stato corrispondente in Impostazioni console per abilitare quella lingua nel gioco. Per ulteriori informazioni, vai su [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

### SALVATAGGIO

Dopo aver visualizzato la schermata dei risultati al termine di un esercizio e dopo aver scattato una foto ricordo, i risultati del test età cerebrale, i progressi e altri dati vengono salvati automaticamente nel profilo giocatore selezionato. Occorrono almeno 3200 KB di spazio libero per salvare i dati di gioco sulla periferica di memorizzazione. Se inizi una partita senza selezionare un profilo giocatore, non potrai salvare i dati di gioco.

#### NOTA:

- Puoi effettuare solo un salvataggio per profilo giocatore.
- Quando salvi i dati di gioco su una console diversa, non potrai confrontare i tuoi record o i progressi con quelli degli altri giocatori.
- Per salvare foto multiple in Esercizi di gruppo, è necessario disporre di altra memoria.

### Come ottenere informazioni su KINECT

#### Ulteriori informazioni su Xbox.com

Per ottenere ulteriori informazioni su KINECT, incluse le esercitazioni, visita la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## DESCRIZIONE

### UN NUOVO METODO PER ESERCITARE LA MENTE

ESERCIZI PER LA MENTE E IL CORPO introduce un sistema completamente nuovo di allenamento della mente, non più tramite stilo o telecomando, ma tramite il miglior strumento di controllo a disposizione: il proprio corpo!

### ESERCITARSI CON GLI ALTRI

Potenzia il tuo allenamento coinvolgendo i familiari e gli amici! Sfidatevi con regolarità, cercando di ottenere l'età cerebrale più giovane possibile!

### ALLENAMENTO CONTINUATO

Puoi ripetere le sfide ogni volta che vuoi. ESERCIZI PER LA MENTE E IL CORPO ti permette di divertirti allenandoti con gli altri e mantenendo una mente giovane!

**Esercitati duramente per mantenere la mente giovane e allenata!**

#### DOTT. RYUTA KAWASHIMA

Nato in Giappone nel 1959, il dott. Kawashima si è laureato alla facoltà di medicina di Tohoku, dove ha completato la sua specializzazione. È un grande esperto nel settore dell'analisi dell'immagine cerebrale, che consiste nella mappatura delle attività del cervello umano. Dopo aver esercitato la professione di ricercatore volontario presso il famoso Istituto Karolinska in Svezia, è tornato in patria come assistente ricercatore e docente a tempo pieno. Attualmente lavora presso l'Istituto per lo studio dello sviluppo, dell'invecchiamento e del cancro dell'università di Tohoku.

## COMANDI DI GIOCO

Questo gioco utilizza il Sensore Kinect per Xbox 360. Posizionati in piedi con lo sguardo rivolto verso il televisore e muovi i cursori per navigare tra i menu ed effettuare le selezioni.

### Cursori

Tieni le mani in alto con i palmi rivolti verso lo schermo per far comparire due cursori. Il cursore rosso rappresenta la tua mano destra, mentre il cursore blu rappresenta la tua mano sinistra. Muovi uno dei due cursori per effettuare una selezione.

**NOTA:** Quanto tieni le mani vicino al corpo, i cursori diventano trasparenti e non si possono utilizzare per effettuare le selezioni. Appena muovi le mani verso il sensore, i cursori diventeranno opachi e iniziano a funzionare correttamente.

## Indicatore di selezione

Per selezionare una voce di menu, tieni il cursore sulla selezione finché non vedi apparire un indicatore circolare. Quando l'indicatore è completamente pieno, avrai effettuato la selezione.

## Riconoscimento del giocatore

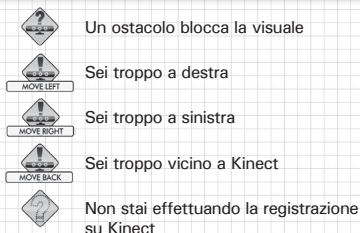
Solo il giocatore posizionato in piedi di fronte alla telecamera ed entro il suo campo visivo verrà riconosciuto e potrà giocare. Assicurarsi che non ci siano altre persone oltre al giocatore nell'area di gioco.

### SE UN ALTRO GIOCATORE VIENE RICONOSCIUTO

Nel caso in cui un altro giocatore venga riconosciuto per errore, è sufficiente farlo uscire dal campo visivo della telecamera. Per verificare che sia stato riconosciuto il giocatore giusto, guarda la foto nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

### ICONA DI AVVERTIMENTO

Se il Sensore Kinect per Xbox 360 non riesce a riconoscere il corpo del giocatore, apparirà un'icona di avvertimento (uguale a quelle che trovi sulla destra). Regola la posizione o riconfigura il Sensore Kinect per Xbox 360 consultando la Guida di Kinect.



## System Gesture

Esegui la posa gesto Sistema come mostrato a destra e mantienila per alcuni secondi finché non apparirà l'icona della guida. Quando l'indicatore è completamente pieno, viene visualizzato il seguente elenco di opzioni. Nel menu è inclusa la voce Guida di Kinect che ti permette di cambiare foto. Seleziona «CHIUDI» per tornare alla schermata precedente.

### CONNESSIONE (non durante un esercizio)

Visualizzi il menu di connessione, dove puoi modificare il profilo giocatore.

### ESCI (durante un esercizio)

Interrompi l'esercizio in corso e procedi alla schermata successiva. Ricorda che, se scegli di andare avanti, ottieni un punteggio equivalente a 0 nell'esercizio in corso.

### Guida di Kinect

Visualizzi la Guida di Kinect della console.

### CAMBIA FOTO

Puoi scegliere di cambiare la foto del giocatore.

### CHIUDI

Esci dal menu di pausa e torni alla schermata precedente.

## Impostazione di Kinect

Quando il Sensore Kinect per Xbox 360 non funziona correttamente, seleziona la Guida di Kinect, oppure premi il pulsante START sul controller Xbox 360 per accedere alla schermata Sintonizzatore Kinect e risolvere il problema.

**NOTA:** puoi premere il pulsante START e accedere alla guida del Sintonizzatore Kinect anche durante lo svolgimento di un esercizio.

# PER INIZIARE

Per iniziare, posiziona un cursore sul simbolo della mano di fianco all'indicazione TOCCA PER INIZIARE.

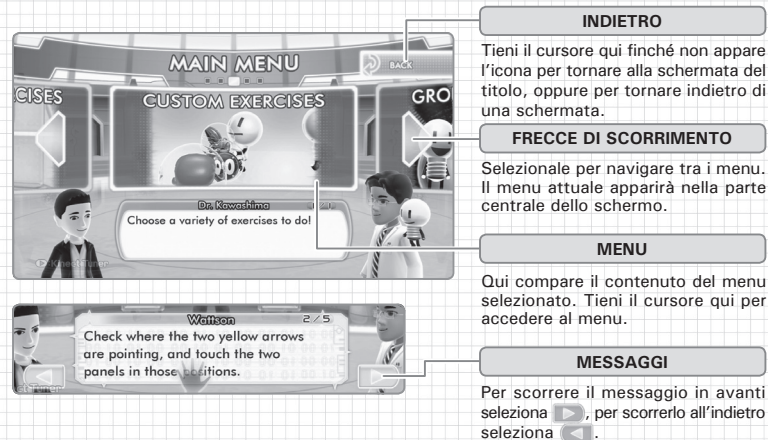
## Creare e caricare i dati

Dopo aver visualizzato la schermata del titolo, seleziona un profilo giocatore. Segui le istruzioni alla pagina successiva per creare o caricare dati. L'avatar associato al profilo giocatore selezionato sarà quello utilizzato durante la partita.

**NOTA:** Se selezioni un profilo giocatore non salvato nei dati di sistema, apparirà la schermata per la creazione di nuovi dati.

## Schermata del menu principale

Quando giochi per la prima volta, dopo un breve messaggio da parte del dott. Kawashima, procederai al test età cerebrale ufficiale. Dopo aver completato il test, tornerai al menu principale, dove potrai scegliere tra cinque sottomenu. Per proseguire, seleziona un menu.»





## Composizione dei menu

Qui di seguito troverai un breve riepilogo delle opzioni disponibili nei vari menu.

### ✓ TEST ETÀ CEREBRALE

Scegli se completare tre esercizi e misurare la tua età cerebrale con il test ufficiale, oppure se sfidare altri giocatori in un singolo esercizio per valutare l'età cerebrale di ognuno con il test prova di gruppo. I risultati compariranno una volta terminati tutti gli esercizi.

### ✓ ESERCIZI ODIERNI

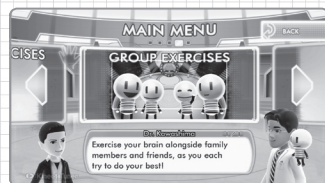
Tieni la mente allenata cimentandoti in una varietà di esercizi elaborati in base al tuo registro storico di gioco. Puoi scegliere gli esercizi consigliati dal dott. Kawashima o da Wattson, oppure puoi provare esercizi nuovi.

### ✓ ESERCIZI SU MISURA

Allenati in una serie di esercizi che reputi più adatti a te, sia per genere sia per livello di difficoltà!

### ✓ ESERCIZI DI GRUPPO

Esegui gli esercizi insieme a un gruppo di altri giocatori. Potete completare a turno un esercizio, oppure sfidarvi in due nello stesso esercizio per cercare di ottenere il punteggio più alto.



## TEST ETÀ CEREBRALE

Esegui gli esercizi per misurare la tua età cerebrale. Per visualizzare i risultati, dovrai completare tutti gli esercizi. Puoi effettuare il test età cerebrale anche insieme ad altri giocatori.

### Svolgimento del test

Segui le istruzioni indicate sotto per calcolare la tua età cerebrale.

#### 1 OPZIONI TEST

Scegli se completare tre esercizi e misurare la tua età cerebrale con il test ufficiale, oppure se sfidare altri giocatori in un singolo esercizio per valutare l'età cerebrale di ognuno con il test di prova collettivo.

#### 2 SCELTA DEGLI ESERCIZI

Dopo aver scelto un test, visualizzerai una serie di esercizi. Tieni il cursore sopra un esercizio per far comparire le istruzioni. Per selezionarlo, tieni di nuovo il cursore sull'esercizio.

#### 3 ESECUZIONE DEGLI ESERCIZI

Dopo aver completato un esercizio e visualizzato i risultati, si rende disponibile l'esercizio successivo. Prima di giocare, assicurati di leggere attentamente le istruzioni.

#### 4 SCHERMATA DEI RISULTATI

Una volta completati tutti gli esercizi, potrai verificare la tua età cerebrale e tenere traccia dei progressi con un timbro sul calendario, prima di tornare al menu principale. Vengono registrati soli i primi risultati del giorno. Avrai la possibilità di visualizzare anche l'età cerebrale degli altri giocatori, quindi allenati con regolarità per non rimanere indietro!

**NOTA:** Quando si misurano i valori per la prima volta, i risultati della partita vengono cancellati.

## ESERCIZI DI GRUPPO

Gioca divertenti partite multigiocatore (per 2 o 4 persone) e cerca di ottenere il risultato più alto. In alcuni esercizi, due giocatori possono giocare contemporaneamente!

### Svolgimento del gioco

Segui le istruzioni indicate di seguito per impostare il numero di giocatori e gli avatar utilizzati e per eseguire gli esercizi.

#### 1 SCELTA DEL NUMERO DEI GIOCATORI

Durante la scelta del numero di partecipanti, apparirà una schermata sul lato destro. Assicurati che tutti i giocatori siano visibili all'interno della schermata. Dopo la selezione automatica degli avatar per ciascun giocatore, seleziona "Sì" nella schermata di conferma per iniziare a giocare, oppure "Crea manualmente" per riselectare gli avatar.

#### 2 ESECUZIONE DEGLI ESERCIZI

Ogni giocatore dovrà girare una roulette per scegliere il tema e l'esercizio. Leggi attentamente le istruzioni, prima di eseguire l'esercizio.

#### 3 SCHERMATA DEI RISULTATI E FOTO

Dopo aver completato tutti gli esercizi, procederai alla schermata dei risultati, dove riceverai un titolo e dove verrà eletto il giocatore migliore. Conferma i risultati e posa per una foto ricordo insieme agli altri giocatori. Una volta scattata la foto, potrai scegliere se tornare al menu principale o se giocare di nuovo.

**NOTA:** Si possono salvare fino a un massimo di 10 foto. Una volta raggiunto il numero limite, o se non è disponibile altro spazio, puoi scegliere di sovrascrivere le foto più vecchie o di annullare il salvataggio attuale.

#### ✓ DUE GIOCATORI CONTEMPORANEAMENTE

In modalità Esercizi di gruppo, due giocatori si sfidano nello stesso esercizio. Posizionati in piedi sul lato in cui appare la tua foto.



**Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco.** Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

**Prima di giocare:** Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

**Durante il gioco:** Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

**Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT:** Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

**Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso:** Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

**Evitare di affaticarsi troppo.** Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

**Interrompere l'attività e riposarsi** se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

## NOTE

[illegible]

# CREDITS

## NAMCO BANDAI Games Inc.

**Executive Producer**  
Naomiki Yanagisawa

**Producer**  
Yasuhiro Nishimoto

**Chief Product Planner**  
Chihiro Kozasa

**Product Planners**  
Daisuke Sekioka  
Tetsutaro Hiraoka

**General Manager**  
Takefumi Hyodo

**Localization Manager**  
Shoko Doi

**Localization Producer**  
Jeremy Clark

**Marketing Manager**  
Kiyoshi Nishimura

**Marketing Coordinator**  
(NorthAmerica & PAL)  
Nao Takeda

## NAMCO BANDAI Games Europe, S.A.S.

**President & CEO**  
Shusuke Takahara

**Senior VP**  
Kevin Yanagihara

**VP, Sales & Marketing**  
Hiroaki Ochiai

**Director, Sales & Marketing**  
Tatsuya Kubota

**Product Manager**  
Kevin Chadaine

**PR Manager**  
Julie Carneiro

## NAMCO BANDAI Partners S.A.S.

**CEO**  
Jackie Fromion  
**COO & CFO**  
Olivier Colcombet

**VP Marketing, Sales and Publishing**  
Olivier Comte

**Publishing and Product Support Director**  
Samuel Gatté

**Senior Producer**  
Ai-Lich Nguyen

**Producer**  
Karine Balichard

**Marketing Director**  
Patrick Rausch

**Communication and PR Manager**  
Linda Duchaussoy

**Product Manager**  
Delphine Janczak

**Marketing Support and Business  
Intelligence Manager**  
Jean Yves Lapasset

**Senior Game Analyst**  
Jocelyn Cioffi

**Market Research Analyst**  
Julie Joet

**Marketing Coordinator**  
Mieko Murakami

**Localisation Manager**  
Franck Genty

**Localisation Project Managers**  
Lucas Roussel  
Manuela Riboldi

**Quality Control Manager**  
Olivier Robin

**Certification Project Manager**  
Claire McGowan

**Engineering Services Project Managers**  
Stéphane Entéric  
Emeric Polin

**Online Business Manager**  
Anthony Macaré

**Web Manager**  
Veronique Salmeron

**Community Manager**  
Anthony Grabit

**VP Distribution Operations**  
Christophe Delanoy

**Manufacturing and Printed Materials Director**  
Caroline Fauchille

# CREDITS

## Special Thanks to

Jun Omata  
Kazuya Maruyama  
Mizuki Tsuru  
Makoto Iwai  
Miki Ohta  
Miyomi Matsumoto  
Kanakano Yamamoto  
ENZYME TESTING LABS  
Guillaume Jolicoeur  
Marc André Jargstoff  
Asley Hodgson  
Pierre Luc Bélanger  
Keywords International Ltd.  
Martin Graf  
Nicolas Hermant  
Cécile Bénédict  
Dario Mochetti  
Maria Pignatelli  
Peter Schumacher  
Around the Word  
Synthesis Milano  
Synthesis Iberia Madrid  
Textocom

## English Voice Over Recording

**Recording Studio**  
Cup of Tea Productions, Inc & NSI  
**Recording Engineer**  
Danielle Hunt  
**Casting**  
Cup of Tea Productions, Inc.  
**Voice Director**  
Wendee Lee  
**Project Manager**  
Lainie Bushey

**Packaging Project Manager  
and Marketing Support**  
Céline Vilgicquel

**Copywriter**  
Vincent Hattenberger

**Supply Chain Manager**  
Nicolas Guérard

**Supply Chain Coordinators**  
Delphine Doncieux  
Mike Shaw

**Products Planning Coordinator**  
Laurence Dury

## Local Marketing Team

**UK**  
Lauren Bradley

**France**  
Antoine Jamet/Olivier Planchon

**Deutschland**  
David Razaghi

**Iberica**  
Laura Aznar Bertran

**Italy**  
Mario Vacca

**Benelux**  
Roger Regoor

**Nordic**  
Frans Fagerlund

**Hellas**  
Chris Altiparmakis

**Israel**  
Lihi Moran

**Australia**  
Stephen O'Leary



# NOTES



## Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
• België		Support en français: Support in English:	fr.support@namcobandaipartners.com customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@namcobandaipartners.com
• Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@namcobandaipartners.com
• France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@namcobandaipartners.com
• Italia			it.support@namcobandaipartners.com
• Nederland		Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
• Nordic	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1.35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2.50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• Southeast Asia		+65 6538 9724	sg-techsupport@namcobandaipartners.com
• UK			customerserviceuk@namcobandaipartners.com

For more information, please visit: [www.namcobandagames.eu](http://www.namcobandagames.eu)